

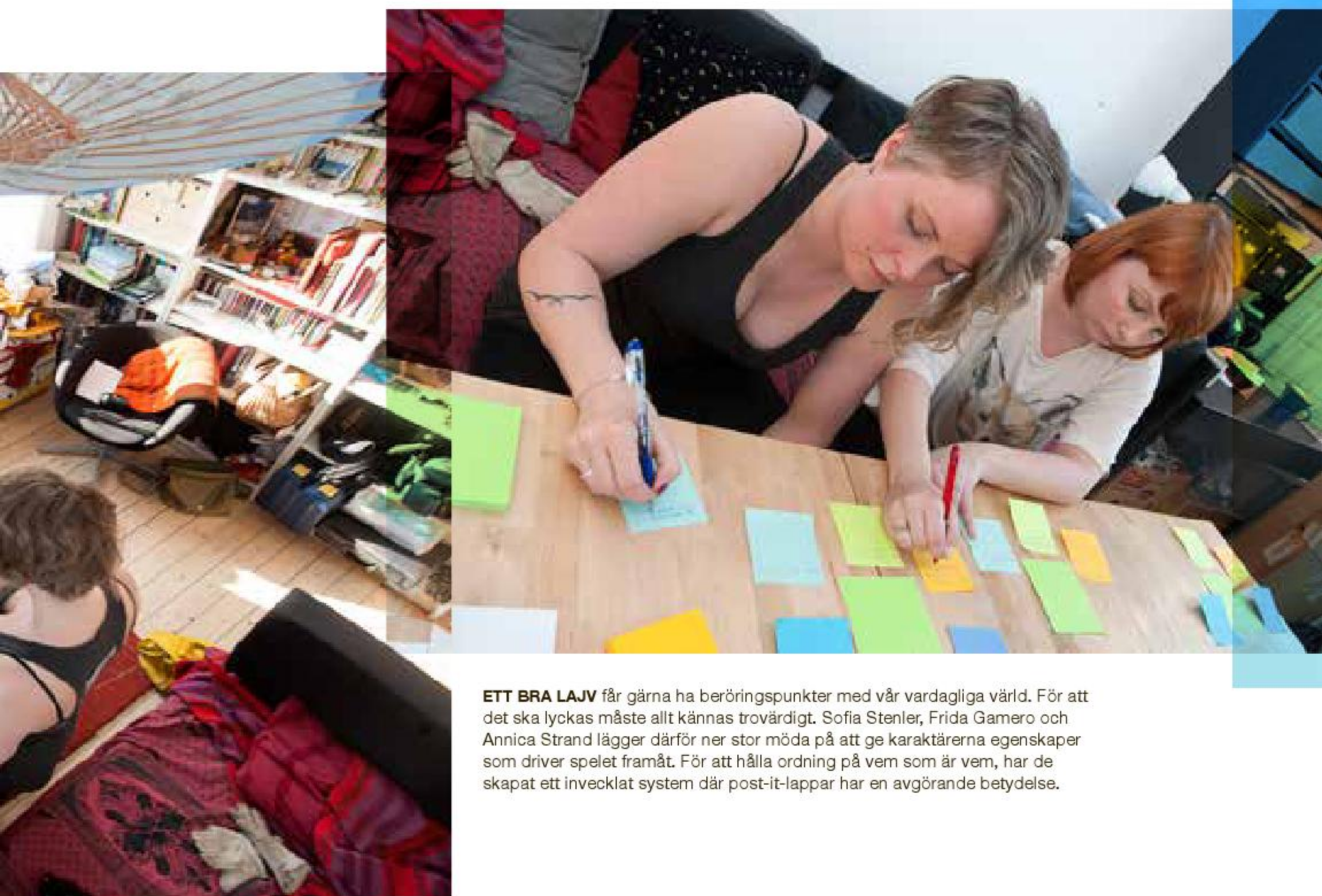


EN PORTION FANTASI är bra att ha. Lika viktigt är att vi kan hålla sams när olika idéer krockar, menar Sofia Stenler och Annica Strand, båda aktiva i lajvföreningen Ursula och skapare av lajvet "Last will".

Här föds ett lajv



MEDELTIDA RIDDARE I en dimmig skog. En hobbit med spetsiga öron. Så föreställer de flesta av oss ett lajv. Den bilden stämmer, men inte alltid. Varför inte ett lajv där deltagarna är slavar? I ett Sverige som snart kan vara verklighet. Följ med hem till Sofia Stenler där lajvet Last will blir till.



ETT BRA LAJV får gärna ha beröringspunkter med vår vardagliga värld. För att det ska lyckas måste allt kännas trovärdigt. Sofia Stenler, Frida Gamero och Annica Strand lägger därför ner stor möda på att ge karaktärerna egenskaper som driver spelet framåt. För att hålla ordning på vem som är vem, har de skapat ett invecklat system där post-it-lappar har en avgörande betydelse.

» I den lilla lägenheten i Gröndal i Stockholm är bordet översållat med färgglada post-it-lappar. På en står det "kämpe med drogproblem", på en annan "läkare med lust till någon annans hustru".

Runt bordet står Sofia, Annica och Frida. Diskussionen är intensiv, lusten och viljan att skapa är tydlig. Det lajv som nu växer fram handlar om Sveriges framtid. Den stora skillnaden mot i dag är att alla sociala skyddsnät är borta. Är du en vanlig arbetare finns oftast bara två alternativ. Antingen väljer du att vara fri men utan garantier för mat på din tallrik. Eller så skriver du på ett slavkontrakt. Det ger dig mat och husrum men absolut inget annat. Du offrar alla dina personliga rättigheter för att överleva.

Rajtantajtan

– De flesta tror att lajv bara är troll och rajtantajtan, säger Sofia Stenler med ett leende. Samtidigt är hon

noga med att säga att det inte är något fel med de traditionella lajven. Hon gillar dem, den nya typen av rollspel som hon just nu är med och skapar är inte i stället för utan ett komplement.

"Att skapa en helt ny värld är inte helt lätt."

– Här är leken lika viktig som i ett traditionellt lajv, skillnaden är att vi utnyttjar rollspelet som en spegel för att ta oss an frågor som är mer politiska, utan att för den skull ta ställning för ett parti eller idé.

Det kan, som i det här fallet, vara en oroande framtid eller som i ett tidigare spel, en historisk berättelse om kvinnors kamp för rösträtt.

Att skapa en helt ny värld är inte helt lätt. Sofia, Annica och Frida som gemensamt driver föreningen »

”Vi bygger vårt spel runt en tanke om att slavar utnyttjas som gladiatorer.”



ANNICA STRAND menar att delar av deras dystopiska framtids-skildring redan är verklighet i många länder runt om i världen.



FRIDA GAMERO vill att alla som ska delta i lajvet ska förbereda sig väl. Helst genom att anordna en studiecirkel om modern slavhandel.



En bra bok kan vara fantastisk men om man i stället för en stund får en chans att leva i den fantasivärlden blir upplevelsen än starkare, menar **SOFIA STENLER**.

Ursula har i studiecirkelns form ägnat snart ett år för att få fram sitt dystopiska lajv som numera går under namnet ”Last will”. Under året har gruppen träffats regelbundet för att lära sig mer om den verkliga världen där slavhandel och trafficking är ett faktum.

– Enbart i Asien finns lika många människor som lever under slavliknande förhållande som det finns svenskar. Det enda som är annorlunda här är att vi har koncentrerat många olika verkligheter till en enda plats, menar Frida Gamero.

De som vill arrangera ett lajv kan inte bara fokusera på leken. Lika viktigt är rätt lokal, bra mat och någonstans där fyrtiotalet deltagare kan vila några timmar under den förlängda helg spelet pågår.

– Vi har lyckats hyra en lokal som normalt används för kampsport, det är en perfekt plats för oss eftersom vi bygger vårt spel runt en tanke om att slavar utnyttjas som gladiatorer som ska strida på liv och död, berättar Annica Strand.

Rollskelett

Ett bra lajv måste vara intressant och lockande för alla deltagare att ge sig in i. Därför är utvecklandet av spelets karaktärer en av de viktigaste delarna av förberedelserna. Det är här post-it-lapparna kommer in. Med hjälp av dem skapar de olika rollskelett.

– Det innebär att vi bestämmer vilka aktörer som behövs, vilka egenskaper de ska ha och vilka relationer de har till andra personer i spelet. Det är spelets grundförutsättningar som deltagarna sedan kan utnyttja efter eget huvud, säger Annica.

Det är alltså inte ett färdigt manus de skriver. Här finns inga repliker, inga givna steg som måste tas. Sätter en arrangör upp samma lajv flera gånger kommer spelet att utvecklas åt olika håll varje gång. För att lajvet ändå ska

bli kvar i den slavvärld som föreningen Ursula bygger, kommer alla deltagare att få i uppgift att läsa på så mycket som möjligt om hur dagens slavar lever.

– Allra helst ser vi att de olika lagen startar egna studiecirkel för att lära sig så mycket som möjligt.

Tanken är att Annica, Frida och Sofia ska sätta upp ”Last will” en gång i augusti och en gång nästa vinter. Sedan släpper de allt material fritt vilket innebär att vem som helst kommer att kunna sätta upp ett eget spel om hur arbetare utnyttjas.

– Med tanke på hur mycket tid och möda som vi har lagt ner på spelet skulle det vara kul om lajvet sätts upp fler gånger. Kanske även i andra länder. ●

TEXT & FOTO: PER WESTERGÅRD

OM SVEROK

- Föreningen Ursula är en del av Sveroks cirka 1 100 föreningar.
- Sverok har 110 000 medlemmar. I Sverok startar och driver ungdomar sina egna föreningar och skapar verksamhet tillsammans.
- Spel om pengar är inte en del av Sveroks verksamhet.
- Sverok är medlemmar i Studieförbundet. År 2013 genomfördes drygt 700 studiecirkel och 1 800 kulturprogram i samarbete med Sverok.



SNABBKURS I SPELKULTUR

BORDSSPEL: Spel där pjäser, pluppar, pennor, tärningar eller kort är en viktig del av spelandet och deltagarna samlas för att spela tillsammans. Till exempel brädspel, figurspel och rollspel.

DIGITALA SPEL: Spel där datorer eller annan elektronisk utrustning ingår. Till exempel E-sport, LAN och TV-spel.

LEVANDE SPEL: Spel där deltagarnas inlevelse är en förutsättning för spelet. Varje person utgör en del i spelet. Till exempel airsoft, lajv, laserspel, paintball och asiatisk populärkultur.

KÄLLA: WWW.SVEROK.SE